El krakε(n)

Juego Numérico | 2 Jugadores

Yasser A. Chavez

Inspirado en
Gustave Doré.

Feliz cumpleaños

El alboroto en la plaza principal le recordaba al pueblo de Kradnet que hoy cumplía años su Jarl, Psiju. Era el único día en que el despiadado Jarl se mostraba compasivo y sustituía a su verdugo habitual por el azar, haciendo que sus pobladores participaran en su juego, "El Kraken". En él, podían tener la oportunidad de cambiar su suerte por las monedas de la nobleza: los krakens, monedas de oro con el grabado de un kraken. Había dos versiones: las de color azul pesaban la mitad que las rojas.

Como era de esperar, la nobleza y los allegados al Jarl no participaban en este juego y preferían contratar a matemáticos antes que sentarse con los pobladores. Por eso, se podía ver a varios hombres con cestas tan grandes como ellos, llenas de pescados marcados con las iniciales de las familias más ricas.

Aunque existían los sardis, monedas de metal de uso cotidiano en Kradnet, solo se podía apostar con pescados de cierto tamaño. Esto hacía el juego aún más grotesco cuando el encargado partía el pescado con su cuchillo, salpicando de sangre a los jugadores y a quienes estaban cerca de la mesa. Era todo un espectáculo observar las distintas reacciones de las personas al mancharse de sangre.

Semejante espectáculo cruel no hacía más que dificultar la concentración en el juego, pues el Jarl no era tonto: no iba a permitir que la economía de los krakens se viera afectada. Para ello contaba con la ayuda de la Academia de Matemáticas de Lasp, el matemático más prodigioso de la ciudad, que proveía al Jarl de matemáticos para mantener el complejo sistema económico que hacía posible que la nobleza nunca perdiera al realizar las conversiones de sardis a krakens, y viceversa.

Lasp era tan cruel como el propio Jarl. Se había hecho conocido por sus "demostraciones vivas", como él llamaba a los casos que podía predecir. El infame caso de la familia Valinzo fue uno de ellos: manipulando todas las interacciones económicas de la familia, logró que en un par de meses acumularan una cantidad considerable de krakens. Pero los Valinzo no sabían que eran el experimento vivo de Lasp, y un día simplemente aparecieron muertos, incluidos sus hijos. Los krakens fueron el pago de los asesinos.

Al final del juego, las personas que ganaron pescados se dirigen al pozo —así se le llama al lugar donde vive el kraken—, un calamar de tamaño colosal. Una vez estás lo suficientemente cerca para lanzar los peces, puedes sentir el suelo temblar, provocado por el andar del monstruo que se mueve por las alcantarillas chocándose con las paredes. Muchas personas se aferran al suelo antes de lanzarlos, un espectáculo en sí mismo para el Jarl Psiju, pues no hace más que gozar del temor de las personas. Una vez se haya comido los peces, un ayudante del Jarl te da los respectivos krakens azules.

Y, ¿cómo se conseguían los krakens rojos, los que realmente te abren la puerta a un comercio más exclusivo donde puedes comprar cualquier cosa si tienes la cantidad que se te pida? Se obtenían, como era de esperarse, eliminando tus krakens azules y los del otro jugador. Esto solo lo podía hacer el jugador con más krakens azules.

Algunas personas se niegan a jugar al juego, pues consideran que esas monedas de oro están malditas y solo conducen a la muerte, y mirar el grabado del kraken les recuerda que el monstruo es real y que algún día ellos pueden ser la comida.

Día de pesca:

Otra vez el mismo sueño. ¿Qué significa ese libro y esos números tan extraños? ¿Por qué tengo que soñar estas cosas?, pensó Nessa.

—Feit te espera —dijo Camila—. Recuerda que hoy es el cumpleaños del Jarl Psiju —añadió, dándole un pan.

—Sí, madre, todo el año tú y Feit nos lo recuerdan.
—Pero esta vez es distinto. Ya tienes la edad para participar.
—No puedo esperar a que la sangre de esos pescados escurra por todo mi cuerpo.
—Tienes un don especial —dijo Camila, acariciando a Nessa—. Los números son tus amigos y no debemos desaprovechar este día para ganar suficientes krakens como para no volver a ver a Psiju nunca más y poder...

El sonido de la puerta al ser azotada por Nessa frenó de golpe a Camila.

Así pues, Nessa llegó a las orillas del río, donde se podía ver a Feit con redes modificadas para atrapar justo los peces que necesitaba.

—Por fin llegas —dijo Feit, sacando los últimos peces de la red.
—Esto lo pudimos haber hecho cualquier otro día —dijo Drel—. Los peces saben que hoy es el cumpleaños del Jarl Psiju y todos se han escondido. Apenas conseguimos pescar ocho.
—Hoy es el único día en que el río no está vigilado. Si esos guardias me ven, me asesinarían sin dudarlo —dijo Feit, guardando las redes—. Ya pueden irse; el juego comienza pronto y recuerden no abrir la boca demasiado.

Brincando el puente, Feit se marcha con dirección a una de las catedrales de la ciudad para ver desde lo alto el juego.

—¿Siempre tiene que desaparecer después de uno de sus chistes malos? —preguntó Nessa.
—Algún día se va a morir por sus chistes antes que por sus robos —dijo Drel entre risas.

El sonido de un cuerno anunciaba el inicio del juego y los matemáticos de Lasp ya estaban listos para jugar con sus grandes cestas, acompañados por jóvenes hermosas que se encargaban de los pescados.

—Toma, niña —dijo un matemático, dándole ocho pescados a Nessa—. Te harán falta. Una pena que seas tan pequeña; algún día crecerás—añadió, acariciando el pelo rubio de Nessa.

—Así está bien —respondió Nessa—. No tenemos pensado jugar mucho tiempo —añadió, regresándole los pescados al matemático.

—Bueno, aún eres una niña tonta —dijo el matemático, mirando fijamente a Nessa—. Si algún día quieres dejar de comer esa cosa que comen los pobres como tú, visítame a mi habitación, la número 6 de la academia, y con gusto te enseño matemáticas —añadió entre risas.

Pre-krakɛ(n) | 2 partidas

Mazo

♠ 9 cartas a saber: [1][2][3][4][5][6][7][8][9]

Objetivo

♠ [D] + [?] = Numero primo mayor a 2 (Apostar a favor).
Donde:
-[D] es la carta fija del dealer.
-[?] es cualquier carta del mazo.

Stack inicial

♠ 16 pescados
-Los pescados se pueden dividir en dos partes.

Mecánicas

♠ Mostrar
♠ Apostar
♠ Congelar (Apuesta 'segura')

Turnos

primera partida
♠bloque 1

J1	J2
J2	J1

♠bloque 2

J2	J1
J1	J2

segunda partida
♠bloque 1

J2	J1
J1	J2

♠bloque 2

J1	J2
J2	J1

Flujo de turnos

primera partida
♠ J1→J2→J2→J1→J2→J1→J1→J2

segunda partida
♠ J2→J1→J1→J2→J1→J2→J2→J1

Apuestas únicas

♠ 1 pescado o 2 pescados

Tabla de apuestas

Mecánica	J1	J2 (A.c)
Apostar (G)	1•(apuesta)	1•(apuesta)
Apostar (P)	1•(apuesta)	1•(apuesta)
Congelar (G)	½•(apuesta)	1•(apuesta)
Congelar (P)	½•(apuesta)	1•(apuesta)

Apuesta en contra (A.c)

*No se puede apostar directamente que [D] + [?] ≠ P; solo se puede apostar en contra de la apuesta de un jugador.
*Si apuestas en contra y pierdes, los pescados que perdiste se suman a los pescados que ganó el otro jugador.

Reglas

♠ Una mecánica por turno.
♠ Solo se puede congelar en las primeras mitades de los bloques.
-Las cartas congeladas se muestran al finalizar el bloque.
♠ Si ya se revelaron todas las cartas que hacían posible la condición, se termina la partida. Por ejemplo, si el dealer tiene la carta 7, solo hay dos números que sumados con esta generan un primo: a saber, el 4 y el 6.

Simulación de una partida (los turnos están subrayados)

INICIO DEL PRIMER BLOQUE

D: Revela la carta fijada [3]
<u>J1: Congelar apuesta 1 pescado</u>
D: Aparta la carta congelada [?]
- J2: A.c 2 pescados (No consume turno)
<u>J2: Mostrar</u>
D: Revela la carta [1]
<u>J2: Apostar 1 pescado</u>
- J1: Decide no apostar en contra.
D: Revela la carta [4]
D: Le da 2 pescados al J2
<u>J1: Mostrar</u>
D: Revela la carta [2]

FIN DEL PRIMER BLOQUE

D: Revela la carta congelada [9]
D: Le quita ½ pescado al J1 y le da 4 pescados al J2

INICIO DEL SEGUNDO BLOQUE
(se sigue la misma lógica)
.
.
.

Teoría básica para el Pre-krakε(n)

Cartas	Combinaciones favorables	% del primer turno
2, 4	4	50
1, 3, 5, 6, 8, 9	3	37.5
7	2	25

El krakε(n) | 1 partida

Mazo

♠ 9 cartas a saber: [1][2][3][4][5][6][7][8][9]

Stack inicial

♠ Los pescados que hayas ganado en el Pre-krakε(n) + 4 pescados

Objetivos

♠ [D] + [?] (Cartas fijas) = Numero primo mayor a 2. (Apostar a favor o en contra)
-Premio 104 pescados
- Los jugadores tienen que mantener oculta su apuesta y revelarla al mismo tiempo.
-Si ambos jugadores ganan el premio, este se divide en dos y los pozos se llevan por separado.
-Si un jugador gana y el otro pierde, el pozo del jugador que ganó absorbe la apuesta del otro jugador.

♠ Adivinar que carta es [?]
-Ganas (Apuesta)•krakens azules.

Desarrollo

♠ El dealer reparte 2 cartas a cada jugador y se queda con 3.
♠ Luego, subasta las últimas 3 cartas por separado.
-Los jugadores pueden pujar cantidades de pescados como: ½, 1, 1½ = 1.5, 2, 2½, ...
-Los jugadores pueden ver las cartas de la subasta (Si la ganan) y decidir no pujar por la siguiente, para luego pujar por la tercera.
-Si ambos jugadores deciden no pujar por la carta, esta se mantiene oculta.

Mecánicas

♠ re-roll
-Al pagar 4 peces, el dealer toma otra carta del mazo y la coloca como [D]; luego, se baraja nuevamente el mazo.
-Solo válido antes de repartir las cartas.
♠ Mostrar
-Por cada carta que reveles (puedes revelar las 2 cartas que te da el dealer y las de las subastas), obtienes un multiplicador de 0.5. Por ejemplo, si revelas 5 cartas (el máximo que se puede si ganas las 3 subastas), obtienes un multiplicador de $1+5•0.5 = 3.5$. Este multiplicador se aplica a los "pescados" que apuestes en la apuesta principal, y al final obtienes $(\text{Premio} + \text{Tu apuesta})•3.5$ pescados.

Conversión final (pescados a krakens azules)

♠ 8 pescados equivalen a un kraken azules
-Si el residuo es un primo, obtienes un kraken extra ; de lo contrario, pierdes los pescados sobrantes.

Conversión opcional (krakens azules a krakens rojos)

♠ 1 kraken azul (del otro jugador) – 1 kraken azul (tuyo) = 1 kraken rojo (posible).

-Ejemplo: si tienes 17 krakens azules y el otro jugador tiene 16, puedes eliminarle 16 y convertir 1 kraken azul en rojo. Los posibles krakens rojos adicionales no se acumulan.
-Ejemplo: si tienes 35 krakens azules y el otro jugador tiene 15, puedes eliminarle 15 krakens azules. Te quedarían 20, pero solo podrás convertir 15 krakens azules en rojos.

Notas del Autor:

Y me preguntarán: "¿Qué hacemos con los krakens azules/rojos?" Pensé que los alumnos los intercambiarían por premios, algún chocolate, pero viendo la densidad, no sé si podrán seguirlo.

Es mi texto más oscuro y polémico, por lo que la responsabilidad recae en el lector sobre cómo decida aplicar el material con menores de edad. Por ello, se pide que, para mantener un entorno seguro, se omitan tanto los dos relatos como la mecánica de los krakens rojos.

Pues nada, aquí seguimos representando el underground matemático/pedagógico de México. Y como les había comentado, me retiré de los repositorios académicos. Este es mi primer texto exclusivo para Internet Archive. Seguimos persiguiendo el sueño de convertirnos en un autor de culto, o lograrlo… quién sabe. Pero bueno.

Agradecimientos. Este texto no podría haber sido escrito sin la ayuda de mi abuela María Esther.